

Ins Netz gegangen:

# www.jugendszenen.com



Verstehe noch einer die Jugend! Gestern waren es Arschgeweihe oder Piercings in der Zunge, heute verkleidet man sich als Figur aus einem Videospiele – und morgen nagelt man sich Frikadellen an die Beine. Jugendkultur ist vielfältig, es ist nicht immer leicht, da Schritt zu halten. Besorgten Eltern oder Lehrerinnen, die sich fragen, warum Videospiele häufiger Amok laufen als Skateboarder oder ob Gruftis wirklich den Teufel anbeten, mangelt es oft an Informationen. Da möchte eine Webseite namens jugendszenen.com Abhilfe schaffen, die vom Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie der Universität Dortmund betrieben wird. Bereits seit 2002 will man im Internet der „unterinformierten Öffentlichkeit“ ein wenig auf die Sprünge helfen: „Das Hauptziel bestand und besteht darin, eine Schnittstelle zwischen der Szenenforschung am Lehrstuhl für Allgemeine Soziologie der Universität Dortmund und an Jugendszenen interessierten Pädagoginnen und Pädagogen, Marketing-Fachleuten, in vielfältigen Jugendkulturen engagierten Menschen, einer unterinformierten Öffentlichkeit sowie schließlich auch anderen (einschlägig befassten) Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern zu bilden.“

Zu diesem Zweck haben die Szenewissenschaftler bisher 21 Dossiers zu Themenfeldern wie Techno, Punk, Sportklettern, Comics oder LAN-Games verfasst. Die einzelnen „Szenen“ werden dabei in Kategorien wie „Einstellung“, „Lifestyle“, „Symbole“, „Rituale“, „Treffpunkte“ oder „Strukturen“ untersucht – die Einträge sind teilweise unfreiwillig komisch. Über die „Treffpunkte“ der „LAN-Gamer“ ist da beispielsweise zu lesen: „Alltägliche,

privaträumliche Zusammenkünfte – oftmals unter der Woche – heißen in der Szene ‚Sessions‘.“

Das Denken in Grüppchen und Schubladen kann natürlich nicht funktionieren. Sportarten, Anhänger von Musikrichtungen, Fußballfans, Skateboarder, Globalisierungsgegner, „Junghexen“ und Comiczeichner lassen sich nur schwer über einen Kamm scheren. Und wer die Öffentlichkeit als „unterinformiert“ abkanzeln will, sollte ein wenig mehr am Start haben als ein wenig Blabla über die Sex Pistols, Graffiti und die Love-Parade.

## www.jugendszenen.com: viel Altes, nichts Neues!

Man nimmt die aktuelle Jugendkultur auf jugendszenen.com nicht besonders ernst, die „fachliche Kompetenz“ erweist sich schnell als Sammlung veralteter Informationen aus dritter Hand, die sich ungünstig mit einem verschrobenen Schubladendenken paaren. Von Autoren wie Jon Savage oder Matthew Collin hat man bei jugendszenen.com vermutlich noch nichts gehört, und auch sonst wird der aktuelle Stand der Forschung mehr oder minder ignoriert.

Die „Steckbriefe“ der einzelnen „Jugendszenen“ beschränken sich auf ein paar kurze Texte mit allgemeinen Informationen, die bei Wikipedia und anderswo besser sortiert sind. Welche Lücke hier gefüllt werden soll und woran man da fünf Jahre lang gearbeitet hat, bleibt rätselhaft. Wer in der Kneipe gelegentlich eine Tageszeitung oder ein Wochenmagazin zur Hand nimmt, wird auf jugendszenen.com kaum Neues erfahren. Hauptverantwortlich für die Webseite ist der Dortmunder Soziologe Daniel Tepe, der im Herbst 2007 in einem kurzen Interview für die dpa treuherzig erklärte: „Es gibt Szenen, die vor allem im Internet stattfinden – wie z. B. die der Online-Rollenspieler.“ – Sensationell, Online-Rollenspiele werden online gespielt, Donnerwetter! Über die Video-Plattform YouTube sagte Tepe: „Die ist voll von Videos aus Jugendszenen“. Gewagt ist auch seine These, es gäbe „mehr als drei Millionen Hip-Hop-interessierte Jugendliche in Deutschland.“

Zum Thema „Death Metal“ bzw. „Black Metal“, man scheint es da nicht so genau zu nehmen, hat man folgende Forschungsergebnisse zu bieten: „Ob ‚aggressive Musik‘ nun als gut oder schlecht bewertet



wird, ist in erster Linie eine Geschmacksfrage. Die Black- und Death-Metal-Anhänger jedenfalls finden ihre Musik gut, weil sie aggressiv klingt.“ Und: „Death Metal ist für viele Anhänger ein zeitaufwendiges Hobby.“ Für solchen Blödsinn würde sich jeder Realschüler im Aufsatz eine 4 einhandeln.

Ein paar angelesene Schlagworte und historische Schnipsel ergeben leider noch keine kulturhistorische Einordnung. In der Kategorie „Techno History“ fehlt jeder konkrete Hinweis auf die spezielle Entwicklung in England, von den Techno-Urvätern Kraftwerk und Sun Ra oder einer Droge namens Ecstasy ist keine Rede. Zum „Gesamtgeschehen“ in Sachen Techno wird angemerkt, es wäre „auch geprägt vom – unseren Beobachtungen zufolge lange Zeit begrenzten, neuerdings aber zunehmenden – Konsum der gesamtgesellschaftlich approbierten Droge Alkohol und dem Konsum von Nikotin.“

Ärgerlich ist auch die Stigmatisierung der Antifa als irgendwie gefährliche Bande mit „unzähligen Ritualen.“ Die Skinheads kommen dagegen ganz gut weg und erscheinen als fröhlicher Traditionsverein mit einer

Handvoll rechter Krawallbrüder im Anhang. „Es gibt rassistisch orientierte Skinheads, aber auch solche mit migrantischem Hintergrund oder jüdische Skinheads“, hält der Autor fest. So einfach kann man es sich machen.

Vor allem möchte jugendszenen.com aber auch die Sache mit der „Abwanderung“ in die digitale Welt erklären und sich auf diesem Gebiet irgendwie profilieren. Ohne eine Spur von Ironie wird gleich am Anfang der Selbstdarstellung erklärt, „alte Szenen“ würden „verstärkt in die digitale Datenwelt abwandern“. An anderer Stelle lernen wir: „Das Szeneleben überschneidet sich mit alltäglichen Lebensbereichen wie Schule, Ausbildung oder Sportverein.“

Von den offensichtlichen Veränderungen in Sachen realer Vernetzung (MySpace, Facebook, Second Life) ist keine Rede. Stattdessen wird Allgemeinbildung als Forschungsergebnis verkauft, auch wenn man dabei nicht immer auf dem neuesten Stand ist: „Um ein Produkt downloaden zu können, sind tiefgründige Kenntnisse über die Szene erforderlich, die man nicht ‚mal so eben‘ erwerben kann. Darüber hinaus verfügen die meisten ‚Leecher‘ (Sauger) über verhält-

nismäßig teure DSL-Verbindungen, die das Empfangen von großen Dateimengen erst ermöglichen.“

**Fazit**

Man nimmt den Machern ihre oberflächliche Naivität dabei nicht so richtig ab. Hier geht es weniger um Soziologie als darum, Jugendkultur verwertbar zu machen und sich für einen Beraterjob in der Wirtschaft zu empfehlen. Mit dem obligatorischen Getöse der Halbgebildeten wirbt man um die angestrebte Zielgruppe der „Marketing-Fachleute“ und betreibt eigentlich nur Werbung in eigener Sache. Kurz nach Eröffnung wurde jugendszenen.com dafür bereits im Heise-Forum mit Hohn und Spott überzogen: „Ist das mal wieder das Ergebnis einer für teures Geld finanzierten Studie“, fragte sich da der User Monty03. „Und was muss man dafür studiert haben? Erst drei Semester BWL-Buzz, dann abrechnen und mit Soziologie-Buzz weitermachen?“

Stefan Ernsting

